

本周周报（9.16-9.22）

刘昊南

本周工作

1. 阅读了 `three.js` 中有关场景管理的类 `Scene` 的代码，发现 `Scene` 只是一个场景中物体的容器，并没有绘制的功能，这与我们的设计不同，我们的设计中绘制代码也是在场景管理器中的。而 `three.js` 则把绘制代码全部放在 `renderer` 类中，由 `renderer` 负责绘制。
2. 我认为 `three.js` 的设计更为科学，单独提出一个 `renderer` 类负责绘制，代码重用更容易，而且维护起来也容易。因此，我修改了接口设计，加入了 `renderer` 类。
3. 在 `three.js` 的基础上实现了 `SceneManager`

下周计划

1. 完成 `renderer` 类，先实现绘制 `mesh` 的功能